

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
VIDEO ANIMASI UNTUK KETERAMPILAN MENULIS  
KARANGAN SEDERHANA BAHASA INDONESIA  
DI KELAS IV SD/MI**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan**

**Oleh:**

**DENITA AGUSTINA**

**1611100004**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN  
INTAN LAMPUNG  
1441 H/2020 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
VIDEO ANIMASI UNTUK KETERAMPILAN MENULIS  
KARANGAN SEDERHANA BAHASA INDONESIA  
DI KELAS IV SD/MI**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah  
dan  
Keguruan**

Oleh:

**DENITA AGUSTINA**

**NPM : 1611100004**

**JURUSAN : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1440 H/2019 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi media pembelajaran Bahasa Indonesia. Di era sekarang proses pembelajaran kurang efektif dan kurang menarik, karena pembelajaran hanya menggunakan media gambar. Perkembangan teknologi semakin pesat banyak media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan. Dalam Bahasa Indonesia sendiri mempunyai keterampilan berbahasa yang harus dapat dikuasai peserta didik, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Khususnya keterampilan menulis merupakan kemampuan untuk menuangkan ide, pikiran dan perasaan. Dalam keterampilan menulis terdapat pembelajaran membuat karangan. Karangan merupakan bentuk tulisan yang mengungkapkan serta menyampaikan perasaan ataupun pikiran kedalam suatu paragraf yang utuh. Karangan ini dapat berupa hal-hal yang dialami oleh peserta didik di yang disampaikan dengan bahasa tulisan yang mudah dipahami serta dimengerti oleh pembaca. Dengan menggunakan media interaktif yang memiliki hubungan antara manusia dan computer akan membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Dalam media ini termasuk kedalam komunikasi dua arah yang melibatkan antara manusia dengan computer sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) ini dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap tahap penyebaran (*disseminate*). Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Validasi diperoleh dengan menggunakan metode berupa pengumpulan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase rata-rata 83,70% dengan kriteria sangat layak, ahli media memperoleh presentase rata-rata 75,55% dengan kriteria layak dan ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata 81% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil pembelajaran interaktif sebesar 86% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba kelompok besar yang dilakukan diperoleh presentase respon sebesar 84% dengan kategori “sangat layak”. Disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi keterampilan menulis karangan sederhana Bahasa Indonesia kelas VI yang akan dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

*Kata Kunci: Keterampilan Menulis. Karangan, Media*





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 103260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK  
KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN  
SEDERHANA BAHASA INDONESIA DI KELAS IV  
SD/MI**

**Nama : Denita Agustina**

**NPM : 1611100004**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**  
**NIP. 196810201989122003**

**Pembimbing II**

**Nurul Hidayah, M.Pd**  
**NIP. 197805052011012006**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**


Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 103260


**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SD/MI**, disusun oleh : **DENITA AGUSTINA, NPM. 1611100004**. Jurusan, **PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Rabu, 30 Desember 2020.

**TIM MUNAQASYAH**

**Ketua** : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd (.....)

**Sekretaris** : Yuliyanti, M.Pd.I (.....)

**Penguji Utama** : Ida Fiteriani, M.Pd (.....)

**Penguji Pendamping I** : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd (.....)

**Penguji Pendamping II** : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



  
**Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd**  
NIP. 196408281988032002

## MOTTO

الحق من ربك فلا تكونن من الممترين

Artinya : ” Kebenaran itu dari Tuhanmu, maka janganlah sekali-kali  
engkau termasuk orang-orang yang ragu ”. (Q.S Al-Baqarah :147)



## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (Skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik, Teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orangtuaku Bapak Sukardi dan Ibu Aniek Feranikha yang selalu kusayangi dan telah mendidiku dengan penuh kasih sayang, ketulusan, dan kesabaran serta selalu memberikan doa yang tulus, mendukung dalam setiap langkahku dan selalu mendampingi.
2. Kakak-kakakku tersayang, Dian Kartika Dewi dan Dina Puspita Chandra, terima kasih telah memberikan semangat serta mendo'akan dalam setiap langkahku. Serta keluarga besarku yang selalu memberikan do'a demi kesuksesan dan keberhasilanku dimasa depan.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama lengkap Denita Agustina dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 02 Agustus 1998, sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sukardi dan Ibu Aniek Feranikha. Penulis memiliki kakak kandung Dian Kartika Dewi dan Dina Puspita Chandra.

Penulis menempuh pendidikan di SD Negeri 1 Sukanegara Tanjung Bintang diselesaikan pada tahun 2010, penulis aktif dalam kegiatan pramuka. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Bina Putra Tanjung Bintang diselesaikan pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Gajah Mada Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2016, penulis mengikuti ekstrakurikuler Padus. Kemudian penulis melanjutkan jenjang pendidikan Strata Satu (SI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada tahun 2019 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sumberagung, Kecamatan Way Sulan, Kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MIMA IV Sukabumi Bandar Lampung. Selanjutnya pada tahun 2020 penulis melakukan penelitian di SD Negeri 1 Sukanegara dan MI Darul Huda.



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohim,

Syukur Al-hamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI”. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung
3. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II, dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.

4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Ibu Nur Aida, S.Pd selaku kepala Sekolah SD Negeri 1 Sukanegara Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Ibu Ruksiyah, S.Pd.I selaku kepala Sekolah MI Darul Huda Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moril dan sebagai sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teruntuk Justin Bieber terima kasih, yang tengah malam selalu menemani ke ambayaran saya saat jadi penulis. Selalu setia dengan kegalutan dan kegalauan saya dalam drama perskripsian ini.
9. Terima kasih juga untuk Manu Rios, Mas Terang, Pamungkas, Jungkook yang menemani ke overthinking saya tiap malam.  
Teruntuk mas aldebaran dan mba andin (Arya saloka dan Amanda Manopo) yang tiap malem cuma mikirin rumah tangga fiktif mereka, yang selalu menjadi penyemangat di kala penat.
10. Sahabatku Merisa Sely Saputri, Neni Oktaviani, Uut Ismawarni, Ririn Desmayanti, Sixe Andresi, Via Reza Putri, terima kasih atas ketersediaannya memberikan dukungan dan motivasinya. Semoga kesuksesan menyertai kita semua.

11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 khususnya mahasiswa jurusan PGMI kelas A dan teman-teman KKN serta PPL.

Terimakasih atas kasih sayang, do'a dan motivasi dari semua pihak semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian. Aamin Ya Rabbal 'Alamin.



**Bandar Lampung,  
Penulis**

**2021**

**Denita Agustina  
NPM.1611100004**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABLE.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vxii

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12

## BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	19
B. Keterampilan Menulis.....	21
1. Pengertian Keterampilan Menulis.....	21
2. Tahap-Tahap Menulis.....	22
3. Tujuan Menulis.....	24
4. Teknik-Teknik Pembelajaran Menulis.....	26
C. Karangan.....	27
1. Pengertian Karangan.....	27
2. Tahap-Tahap Membuat Karangan.....	28
3. Jenis-Jenis Karangan.....	30



D. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD.....	32
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	32
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	32
E. Penelitian Yang Relevan.....	33
F. Kerangka Berpikir.....	34

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
B. Jenis Penelitian .....	37
C. Metode Penelitian.....	38
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	39
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
1. Angket.....	47
2. Dokumentasi.....	48
3. Wawancara.....	48
F. Teknik Analisis Data .....	49

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	52
1. Tahap Pendefenisian ( <i>Define</i> ).....	52
2. Tahap Perencanaan ( <i>Design</i> ).....	55
3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	56
4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ).....	78
B. Pembahasan .....	
1. Penilaian Kelayakan Produk.....	80
2. Uji Coba Produk.....	84

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	88

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABLE

Table 3.1 Kriteria Skor Media Pembelajaran.....	49
Table 3.2 Skala Presentase Kelayakan.....	50
Table 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	55
Table 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	57
Table 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	59
Table 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	61
Table 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1.....	63
Table 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2.....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	56
Gambar 4.2 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	58
Gambar 4.3 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	60
Gambar 4.4 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	62
Gambar 4.5 Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	64
Gambar 4.6 Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2 .....	66
Gambar 4.7 Grafik perbandingan Validasi Ahli Materi Tahap 1&2 .....	78
Gambar 4.8 Grafik perbandingan Validasi Ahli Media Tahap 1&2 .....	80
Gambar 4.9 Grafik perbandingan Validasi Ahli Bahasa Tahap 1&2 .....	81



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Angket Validasi.....	91
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Respon Pendidik.....	95
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik.....	96
Lampiran 4 Lembar Perhitungan Validasi.....	97
Lampiran 5 Lembar Wawancara.....	100
Lampiran 6 Uji Kelompok Kecil.....	102
Lampiran 7 Uji Kelompok Besar.....	103
Lampiran 9 Angket Respon Peserta Didik.....	104
Lampiran 10 Angket Respon Pendidik.....	111
Lampiran 11 Kartu Konsul Skripsi.....	115
Lampiran 12 Surat Pra Penelitian.....	117
Lampiran 13 Surat Penelitian.....	119
Lampiran 14 Lembar Diagram Respon Peserta Didik.....	121
Lampiran 15 Dokumentasi.....	123



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang pasti dimunculkan di semua jenis jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah hingga pendidikan tinggi memegang peranan penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan khususnya di sekolah dasar. Proses belajar mengajar di kelas dapat mempengaruhi mutu pendidikan karena Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang.<sup>1</sup>

Dalam pembelajaran bahasa indonesia memiliki peranan yang sangat penting bukan hanya untuk membina keterampilan komunikasi melainkan juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan. Mengingat fungsi penting pembelajaran bahasa di sekolah dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.<sup>2</sup> Peserta didik diharapkan dapat menguasai empat keterampilan berbahasa.

Bahasa Indonesia mempunyai keterampilan berbahasa yang harus dapat dikuasai peserta didik, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Tujuan dari pelajaran bahasa Indonesia adalah siswa dapat menguasai dengan baik empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa tersebut dipelajari dengan urut dan

---

<sup>1</sup> Khoerul Anwar, *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*, TADRIS: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol.2/2/2017, h.98.

<sup>2</sup> Asep Muhyidin, "Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Kelas Awal". Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Volume 3, Nomor 1 (Maret 2018), h.31.

melalui hubungan yang teratur. Keempat keterampilan berbahasa pada dasarnya adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Keterampilan berbahasa akan selalu berkaitan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Contoh dari keterampilan berbahasa untuk kelas rendah ke kelas tinggi.

Pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk lebih ditekankan kepada peserta didik.. Bahasa digunakan sebagai alat berkomunikasi, melalui bahasa memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi, berinteraksi, mengekspresikan perasaan dan menyampaikan ekspresi dengan baik.<sup>3</sup>

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat aspek bahasa yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis.<sup>4</sup> Dimana empat keterampilan itu saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengarahkan serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar secara lisan maupun tertulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap peserta didik. Dalam kemampuan berbahasa kegiatan berbicara dan menyimak merupakan komunikasi secara

---

<sup>3</sup> Luh Sri Suwastini, Ni Wayan Arini, "Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Keterampilan Menulis Wacana Narasi Siswa Kelas IV Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014 Di Gugus VII Kecamatan Sukasada". *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1 (2014) h. 2

<sup>4</sup>Sinta Dwi Cahyani, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SDN Candipari 1 Sidoarjo". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 06, No. 12(2018) h. 2159

langsung atau secara lisan sedangkan kegiatan menulis merupakan komunikasi tidak langsung.<sup>5</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan sangat penting bagi kehidupan masyarakat yang digunakan sebagai alat komunikasi secara tertulis maupun secara lisan. Dalam hal ini Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat berperan penting khususnya sebagai alat untuk berkomunikasi kepada sesama makhluk hidup. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk menggunakan bahasa Indonesia dengan baik secara lisan maupun tertulis. Dengan sering di berikannya latihan peserta didik akan lebih cepat memiliki kemampuan berbahasa khususnya dalam hal komunikasi baik secara lisan maupun tertulis.

Dengan adanya pembelajaran menulis di sekolah dasar dapat mengenalkan kepada peserta didik dalam menyampaikan pesan ataupun ide tidak hanya secara lisan dapat juga melalui bahasa tulisan. Hal ini terkandung dalam surat Al Qalam ayat 1 yaitu :

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

Artinya : *“Nun, demi pena dan apa yang mereka tuliskan”*.<sup>6</sup>

Dapat disimpulkan dari ayat diatas bahwa apa yang diperbuat semua sudah tertulis dan akan dipertanggung jawabkan di hari akhir

---

<sup>5</sup> Hasni Karawasa. dkk,” Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas IV SDNMire Melalui PenggunaanMedia Gambar Seri”. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 2 (2016) h. 2

<sup>6</sup> Al-Qur'an dan terjemahannya. 2015. Departemen Agama RI. Bandung: Diponegoro.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang di gunakan secara tidak langsung atau tidak melalui tatap muka.<sup>7</sup> Sedangkan keterampilan menulis merupakan kemampuan untuk menuangkan ide, pikiran dan perasaan ke dalam bentuk bahasa tulisan yang mudah dipahami serta dimengerti oleh pembaca. Keterampilan menulis dalam bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk dapat berkomunikasi secara tertulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap peserta didik. Menulis merupakan wujud komunikasi tidak langsung yang menekankan pada ekspresi diri dan ide.<sup>8</sup>

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah menuangkan ide pikiran ke dalam bahasan tulisan yang disampaikan melalui pesan tidak langsung serta dapat di pahami oleh pembacanya. Menulis juga termasuk ke dalam empat aspek bahasa yang harus di kuasi oleh peserta didik.

Keterampilan menulis merupakan aspek yang harus dikuasi oleh peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi untuk membuat sebuah karangan. Pada dasarnya keterampilan menulis karangan merupakan suatu bentuk penyampaian cerita secara tertulis. Mengarang merupakan suatu proses kegiatan berpikir yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Mengarang juga dapat di artikan menyusun serta mengatur. Karangan ditulis untuk mengungkapkan atau menyampaikan suatu gagasan dengan bahasa tulis dalam bentuk kalimat maupun

---

<sup>7</sup> Danang Wahyudi, "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2016), h. 2

<sup>8</sup> Siti Ruly Untari, "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Model *Think Talk Write* Melalui Media *Picture and Picture* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Manisrejo Kota Madiun". *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, No. 1(2018), h. 85



paragraf. Karangan sederhana juga merupakan bentuk tulisan yang mengungkapkan ide gagasan, pikiran dan perasaan dalam kesatuan tema yang utuh. Karangan diartikan dengan rangkaian hasil pemikiran ataupun ungkapan perasaan kedalam bentuk bahasa tulisan yang teratur.<sup>9</sup>

Karangan sederhana merupakan bentuk tulisan yang mengungkapkan serta menyampaikan perasaan ataupun pikiran kedalam suatu paragraf yang utuh. Karangan ini dapat berupa hal-hal yang dialami oleh peserta didik. Dalam membuat karangan peserta didik dapat menuangkan perasaan ataupun pikiran ke dalam bentuk bahasa tulis yang utuh.

Dapat disimpulkan karangan merupakan suatu ungkapan atau penyampaian ide serta perasaan yang tertuangkan ke dalam bentuk tulisan. Karangan akan lebih mudah dipahami dengan menggunakan bahasa yang tepat serta jelas. Penyampaian atau pengungkapan gagasan bisa berbentuk kalimat serta paragraf yang utuh. Dalam membuat karangan peserta didik diharapkan dapat membuat ide atau gagasan kedalam bentuk bahasa tulisan.

Dalam hal ini diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang anak untuk lebih aktif belajar. Pengertian dari media pembelajaran yaitu suatu alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami. Menurut Gagne media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Miarso juga

---

<sup>9</sup> Nurmila Moidady, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas IV SDN Pembina Liang Melalui Strategi Aktivitas Menulis Terbimbing”. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 2 No. 2, h. 81

berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa.<sup>10</sup> Penggunaan media dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi agar lebih jelas dan mudah dipahami peserta didik. Dengan terbatasnya jam pelajaran penggunaan media lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan peserta didik dan materi yang akan disampaikan dapat membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik.<sup>11</sup>

Media pembelajaran interaktif termasuk kedalam golongan media konstruktivistik terkait peserta didik dengan proses pembelajaran. Media interaktif memiliki hubungan antara manusia dan computer. Dalam media ini termasuk kedalam komunikasi dua arah yang melibatkan antara manusia dengan computer sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran.<sup>12</sup> Dengan menggunakan media interaktif akan membuat peserta didik lebih memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran. Karakteristik dari media pembelajaran interaktif peserta didik tidak hanya memperhatikan materi yang disajikan saja tetapi juga adanya interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran interaktif lebih menarik dengan menggabungkan audio, gambar serta animasi di dalamnya akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

---

<sup>10</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *“Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar”* (Jakarta: PT Rajafindo Persada. 2016), h. 303

<sup>11</sup> Qonita Silmi, dkk. *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V”*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 6, Nomor 4 (2018), h. 487

<sup>12</sup> Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi* . Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 2 (2015),h.190

Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan peserta didik akan lebih antusias.<sup>13</sup>

Dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif belajar. Media pembelajaran juga digunakan agar lebih mempermudah pendidik dalam penyampaian materi sehingga mudah dipahami. Dalam pembuatan media pembelajaran pendidik harus merancang dahulu dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Media pembelajaran harus sesuai dengan tema ataupun materi yang akan disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih mempermudah dalam penyampaian materi yang sulit dijelaskan secara langsung.

Video termasuk ke dalam media audio visual yaitu gambar bergerak disertai dengan adanya unsur suara yang melengkapinya. Sedangkan animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek makhluk hidup maupun benda mati. Bentuk media pembelajaran bisa berupa media cetak ataupun audio visual yang dapat menumbuhkan keaktifan serta minat belajar peserta didik.

---

<sup>13</sup> Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, TERAMPIL, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 1 Juni 2017, h.34-35

Animasi dapat menarik perhatian siswa, mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik.<sup>14</sup>

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.<sup>15</sup> Dengan menggabungkan kedua unsur tersebut media pembelajaran dengan video animasi dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran keterampilan menulis karangan. Keterampilan menulis merupakan aspek bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Untuk menumbuhkan ketertarikan ataupun minat peserta didik dalam pelajaran menulis yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Dalam hal ini menggunakan media pembelajaran dengan bentuk video animasi akan lebih menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

Kenyataannya masih banyak sekolah yang belum menggunakan media yang bervariasi untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Khususnya media pembelajaran interaktif yang dapat memikat perhatian peserta didik dalam

---

<sup>14</sup> Iseu Synthia Permatasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips*, JURNAL TRAMPIL Volume 6 Nomor 1, Juni 2019, h.37



belajar. Sampai saat ini media yang digunakan hanya berbentuk satu lembar kertas yang kurang menarik dan memikat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran

Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis masalah di dua sekolah yaitu SDN 1 Sukanegara dan MI Darul Huda khususnya di kelas IV SD/MI. Dari hasil pengamatan langsung dalam proses pembelajaran terlihat pendidik hanya menggunakan buku paket yang tersedia di sekolah. Dan dalam penggunaan media pembelajaran hanya menggunakan media gambar sebagai alat bantu dalam penyampaian materi. Peserta didik hanya mengandalkan buku paket yang tersedia dari sekolah untuk belajar. Dalam hal ini pendidik belum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi saat proses pembelajaran. Peserta didik cenderung bosan disaat proses pembelajaran berlangsung karna hanya menggunakan buku paket setiap harinya tanpa ada inovasi. Selain melaksanakan observasi secara langsung dilakukan juga kegiatan wawancara kepada pendidik. Saat kegiatan wawancara ditemukan permasalahan, yaitu peserta didik cenderung bosan saat proses pembelajaran yang hanya diminta membaca buku paket saat pembelajaran berlangsung, ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya menulis masih kurang.

Disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik saat belajar. Video animasi akan lebih menarik minat belajar peserta didik. Kelebihan dari video animasi peserta didik dapat mendengar serta melihat materi apa yang akan disampaikan dan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak merasa jenuh.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti akan mengembangkan suatu produk yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang adanya inovasi serta pembaruan dari media pembelajaran yang digunakan saat ini.
2. Pembelajaran hanya menggunakan buku sehingga ketertarikan peserta didik dalam belajar kurang.

### **C. Batasan Masalah**

Sesuai pada indentifikasi masalah yang ada agar penelitian ini dapat teratur dan mendetail serta tidak membahas terlalu luas dalam penelitian ini dibatasi hanya membahas tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Berbasis Video Animasi Untuk Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi yang telah diuraikan diatas rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk keterampilan menulis karangan sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI ?
2. Bagaimana kelayakan dari produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk keterampilan menulis karangan sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk keterampilan menulis karangan sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk keterampilan menulis karangan sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk keterampilan menulis karangan sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI.

3. Untuk dapat mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap ketertarikan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk keterampilan menulis karangan sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI .

## **F. Manfaat Penelitian**

Buku cerita bergambar berbasis nilai-nilai Islam dikembangkan dengan harapan dapat memberi beberapa manfaat diantaranya:

### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan dalam pengembangan produk ini memberikan manfaat yang baik terutama untuk menjadi media pembelajaran yang menarik salah satunya media pembelajaran berbasis video animasi untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terutama dalam pembelajaran menulis.

### **2. Efisiensi**

#### **a. Untuk Peserta Didik**

Membuat belajar menjadi menyenangkan, dan tidak membosankan pada proses pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan dan mengurangi kejenuhan siswa untuk belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia .

#### **b. Bagi guru**

Sebagai sumber alternatif dalam menumbuhkan ketertarikan dan mengurangi kemalasan siswa dalam pembelajaran menulis

#### **c. Bagi sekolah**

Sebagai alternatif solusi guna memperbaiki berbagai permasalahan yang dirasakan peserta didik dalam usaha meningkatkan dan perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.



## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bahasa latin *medius* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi antara pengirim ke penerima. Media pembelajaran juga merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran proses komunikasi penyampaian pesan dari pengantar dan penerima. Pesan yang disampaikan baik secara *verbal* atau kata-kata maupun *nonverbal* atau bahasa isyarat. Dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dijadikan oleh guru sebagai wadah untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Dalam proses pembelajaran, kehadiran media berupa bahan untuk materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Pada awalnya, media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang



kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami.<sup>16</sup>

Menurut Gerlach dan Ely media merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam hal ini media diartikan sebagai alat-alat yang menunjang dalam proses pembelajaran. Gagne juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>17</sup> Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini membantu seorang pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan kondisi belajar menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk merangsang peserta didik dalam proses belajar mengajar dan dipergunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, agar proses belajar mengajar menarik bagi peserta didik.

Keuntungan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan multimedia adalah kemampuan mengintegrasikan berupa

---

<sup>16</sup> Hasan Baharun, *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure*, Cendekia Vol. 14 No. 2, Juli – Desember, 2016, h. 234.

<sup>17</sup> Steffi Adam, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". *Jurnal Program Studi Sistem Informasi*. Volume 3, Nomor 2 (Tahun 2015), h.79

teks, grafik, gambar animasi dan video. Hal ini menyebabkan kemampuan dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi sehingga penggunaan bahan ajar menggunakan multimedia memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dan berkomunikasi tanpa bantuan orang lain dan pengguna dapat mempelajari materi sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.<sup>18</sup>

Terdapat beberapa macam manfaat Media Pembelajaran yang bermanfaat bagi penggunanya adapun macam-macam media pembelajaran. Media pembelajar harus dapat bermanfaat bagi penggunanya. Adapun beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c) Dapat berinteraksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

---

<sup>18</sup> Munir, Muhammad. "Pengembangan media pembelajaran interaktif kompetensi dasar register berbasis inkuiri terbimbing." Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan. volume 22, Nomor 2

- f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu, komunikator (guru), bahan pembelajaran, media pembelajaran, komunikan (peserta didik), dan tujuan pembelajaran.<sup>19</sup>

Manfaat media pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik. media pembelajaran bagi kegiatan belajar mengajar yaitu, menggambarkan materi yang sulit dijelaskan dengan kalimat narasi semata, mampu menyederhanakan kerumitan bahan yang disampaikan pada anak didik, dan meningkatkan daya ingat siswa.

Terdapat bermacam-macam jenis media pembelajaran salah satunya adalah media grafis yang tersusun dari gambar, poster, foto, dan lain sebagainya. Media yang menarik minat belajar peserta didik adalah media yang bergambar, berwarna dan bergerak yaitu animasi.

Jenis-jenis media yang di pakai pada kegiatan pembelajaran di ndonesia adalah:

#### 1) Media visual

Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat menampilkan dua bentuk yaitu bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan simbol gerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar.

#### 2) Audio Visual

---

<sup>19</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung, PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 4.

Media audio visual dapat menggunakan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah, mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.<sup>20</sup>

Media pembelajaran memiliki fungsi yang bermacam-macam. Fungsi media Pembelajaran yaitu semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

- a. Fungsi semantik, media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami.
- b. Fungsi manipulatif, media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan dan, sasarannya.
- c. Fungsi fiksatif, fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.
- d. Fungsi distributif, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia.
- e. Fungsi Sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.

---

<sup>20</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena : Jakarta, 2016), h.5

- f. Fungsi psikologi, media pembelajarn memiliki fungsi dari segi psikologis yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif dan motivasi.<sup>21</sup>

Adapun pengertian dari animasi menurut kamus besar Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar: “to animate”, yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup.<sup>22</sup>

## 2. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Taufiq Zulfikar CD Interaktif merupakan sebuah program media interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi dimana pengguna (user) dapat menavigasikan program tersebut, karena dalam CD interaktif memiliki beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu.<sup>23</sup>

Adapun ciri-ciri media pembelajaran interaktif yang baik yaitu media yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip yang benar. Beberapa

---

<sup>21</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 11-12.

<sup>22</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, (Ghalia Indonesia: Bogor, 2016), h.15

<sup>23</sup> Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono, “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris “Theme I Have a Pet” Untuk Kelas IV SD Negeri Randugunting”. *Jurnal Pixel*, Vol. 8 No. 1 (April 2015), h. 4.

prinsip pengembangan desain media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- 1) Prinsip Multimedia (keragaman media),
- 2) Prinsip Keterdekatan Ruang (Keeratan hubungan teks dan gambar),
- 3) Prinsip Keterdekatan Waktu (Menyederhanakan tampilan materi)
- 4) Prinsip Koherensi (menyingkirkan media tambahan yang tidak terkait dengan materi)
- 5) Prinsip Modalitas (tata letak teks dan gambar lebih mudah dipahami),
- 6) Prinsip Redundansi (penguatan),
- 7) Prinsip perbedaan Individual (Materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang berpengetahuan rendah).<sup>24</sup>

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- a) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b) Menuntut peserta didik untuk lebih interaktif
- c) Desain pembelajaran yang ditunjukkan pada peserta didik dengan karakteristik belajar yang berbeda.
- d) Memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Batubara, Hamdan Husein. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat." MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, volume 1, Nomor 1 (2015), h. 4



Adapun kekurangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- 1) Tingginya biaya pengembangan program computer
- 2) Perangkat lunak sebuah computer sering kali tidak dapat digunakan pada computer yang berbeda spesifiknya.

## **B. Keterampilan Menulis**

### **1. Pengertian Keterampilan Menulis**

Keterampilan menulis pada hakikatnya merupakan keterampilan menuangkan buah pikiran kedalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, tepat, lengkap dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca. Keterampilan menulis menuntut kemampuan menggunakan pola bahasa secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan. Dalam keterampilan menulis mencakup berbagai kemampuan yaitu, kemampuan menggunakan unsur-unsur bahasa secara tepat, kemampuan mengorganisasikan wacana dalam bentuk karangan, kemampuan menggunakan gaya bahasa yang tepat dan pilihan kata. Menulis berarti juga mengorganisasikan gagasan dan dituangkan ke dalam bentuk tulisan.<sup>25</sup> Pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis masih di dominasikan pada aspek-aspek pengetahuan. Peserta didik

---

<sup>25</sup> Nopriyanti dan Putu Sudira, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no.2 (juni 2015),h.224.

<sup>26</sup> Zaki Al Fuad & Helminsyah, "Language Experience Aproach Sebuah Pendekatan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasa". *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol.5, No.2( Agustus 2018), h. 167

hanya belajar tentang bahasa bukan belajar berbahasa sehingga keterampilan menulis dan menyusun sebuah karangan atau karya sastra belum memadai.

Menurut Marwoto menulis yaitu mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk sebuah karangan.<sup>27</sup> Dalam menulis terdapat proses penyampaian pikiran, perasaan dalam bentuk lambang yang memiliki makna tertentu. Kegiatan menulis merupakan rangkaian kegiatan menyusun, merangkai dan melukiskan atau menggambarkan suatu objek dari kumpulan beberapa kata maupun kalimat.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan keterampilan menulis adalah kemampuan berbahasa untuk menuangkan suatu pikiran atau gagasan kedalam sebuah karangan yang dirangkai menjadi kalimat yang utuk, tepat, dan jelas. Keterampilan menulis bukanlah kemampuan yang diperoleh secara otomatis melainkan diperoleh dengan pembelajaran serta latihan yang dilakukan terus menerus.

## **2. Tahap-Tahap Menulis**

Adapun tahapan-tahapan dalam proses menulis yang harus diketahui yang terdiri dari:

### **a. Tahap Pramenulis**

Tahap ini merupakan tahap pertama, tahap persiapan atau prapenulisan adalah ketika pembelajaran menyiapkan diri, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan

---

<sup>27</sup> H. Dalman, *Keterampilan Menulis*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016), h. 4

fokus, mengelola informasi, menarik tafsiran dan inferensi terhadap realitas yang dihadapinya, berdiskusi, membaca dan memperkaya masukan kognitifnya yang akan diproses selanjutnya. Dalam tahap prapenulisan terdapat aktivitas memilih topik, menetapkan tujuan, mengumpulkan bahan informasi, serta mengorganisasikan ide dalam bentuk karangan.

b. Tahap Penulisan

Dalam tahap penulisan kita mengembangkan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan dengan memanfaatkan bahan informasi yang telah kita pilih dan dikumpulkan. Struktur karangan terdiri atas bagian awal, isi, dan akhir. Awal karangan berfungsi untuk memperkenalkan dan sekaligus mengiring pembaca terhadap pokok tulisan penulis.

c. Tahap Pascapenulisan

Tahap ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram yang di hasilkan. Kegiatannya terdiri atas penyuntingan dan perbaikan. Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan. Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsure mekanik karangan seperti ejaan, diksi, pangkalimatan, pengalineaan, gaya bahasa, pencataatan kepustakaan, dan kovensi penulisan. Kegiatan penyuntingan dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membaca keseluruhan karangan.

- 2) Menandai hal-hal yang perlu diperbaiki atau member catatan apabila ada bagian yang harus diganti, ditambahkan dan disempurnakan.
- 3) Melakukan perbaikan sesuai dengan temuan saat penyuntingan.<sup>28</sup>

### 3. Tujuan Menulis

Menulis berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung dengan menulis seseorang dapat berpikir kritis serta menuangkan ide atau gagasan yang sulit untuk disampaikan secara langsung adapun tujuan menulis yaitu sebagai berikut:

- a. Tujuan penugasan

Pada umumnya para pelajar menulis karangan dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau suatu lembaga. Bentuk tulisan ini biasanya berupa makalah, laporan ataupun karangan bebas.

- b. Tujuan estetika

Para sastrawan pada umumnya menulis dengan tujuan untuk menciptakan sebuah keindahan dalam sebuah puisi, cerpen, maupun novel. Untuk itu penulis sangat memperhatikan benar pilihan kata atau diksi serta penggunaan gaya bahasa.

---

<sup>28</sup> Rose Kusumaning Ratri, *Cakap Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Penerbit Ar-Ruzz Media, 2019), h.246-251

Kemampuan penulisan dalam memainkan kata sangat dibutuhkan dalam hal ini.

c. Tujuan penerangan

Tujuan utama penulis membuat tulisan untuk member informasi kepada pembaca. Dalam hal ini penulis harus mampu memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan pembaca berupa ekonomi, pendidikan agama dan sosial.

d. Tujuan pernyataan diri

Hal ini bertujuan untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat. Bentuk tulisan ini misalnya surat perjanjian maupun surat pernyataan. Penulisan ini bertujuan untuk penulisan surat baik surat pernyataan maupun surat perjanjian.

e. Tujuan kreatif

Dalam penulisan khususnya karya sastra harus menggunkan daya imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan tulisan mulai dari mengembangkan penokohan, melukiskan setting maupun yang lainnya. Hal ini bertujuan untuk menulis karya sastra berupa puisi maupun prosa yang harus memiliki daya imajinasi dan kekreatifan yang tinggi.

f. Tujuan konsumtif

Tujuan penulis menyelesaikan tulisannya untuk dijual atau dikonsumsi oleh para pembaca. Dalam hal ini penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca. Penulis lebih

berorientasi pada bisnis. Bentuk tulisan ini berupa novel-novel dan yang lainnya.<sup>29</sup>

#### **4. Teknik-Teknik Pembelajaran Menulis**

- a. Menjiplak, cara ini dapat dilakukan untuk menjiplak huruf, kalimat dan wacana sederhana.
- b. Menyalin, biasanya dimulai dari tingkatan kata, kalimat, sampai pada wacana yang telah ada.
- c. Menatap, biasanya dilakukan dengan cara mengamati objek. Agar peserta didik dapat membahas objek yang diamati, objek itu dapat berupa gambar ataupun objek yang bersifat nyata.
- d. Menyusun, kegiatan menyusun yang paling sederhana adalah menyusun huruf menjadi kata dengan dilanjutkan dengan menyusun kata menjadi kalimat dan kalimat menjadi wacana.
- e. Melengkapi, kegiatan melengkapi dapat berupa melengkapi kalimat sebagian katanya dihilangkan dan bisa juga melengkapi bagian kalimat yang dihilangkan dalam wacana
- f. Menulis halus, kegiatan ini untuk membiasakan menulis secara baik. Menulis halus bisa dalam bentuk kalimat atau wacana.
- g. Dikte, kegiatan mendengarkan kata, kalimat, atau wacana sederhana kepada peserta didik dan meminta mereka untuk menuliskan apa yang telah mereka dengarkan.

---

<sup>29</sup> *Ibid*, h. 13-19



- h. Mengarang, kegiatan ini dilakukan untuk menyampaikan gagasan atau pikiran melalui bahasa tulisan. Dalam mengarang dapat menceritakan pengalamannya tentang apa yang didengar, dilihat, dirasakan dan dibayangkan.<sup>30</sup>

## C. Karangan

### 1. Pengertian Karangan

Karangan merupakan bukti kemampuan seseorang yang berpikir yang dinyatakan dalam bentuk tulisan sehingga dapat dibaca oleh orang lain. Karangan merupakan mengungkapkan ide atau gagasan ke dalam bentuk bahasa tulisan. Karangan sederhana yaitu karangan yang menentukan tema atau judul yang akrab dengan kehidupan atau pengalaman pribadi penulis. Sedangkan mengarang merupakan suatu kegiatan mengumpulkan gagasan dan menyampaikannya ke dalam bahasa tulis kepada orang lain untuk dipahami.<sup>31</sup>

Dapat disimpulkan karangan merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir untuk mengungkapkan ide atau perasaan ke dalam bentuk bahasa tulisan yang dapat dinikmati oleh pembaca. Karangan juga termasuk ke

---

<sup>30</sup> Slamet, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar* (Surakarta: UNS Press. 2017), h. 110

<sup>31</sup> Hasni Karawasa.dkk, "Meningkatkna Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas IV SDN Mire Melalui Penggunaan Media Gambar Berseri". *Jurnal Kreatif Tadulako*. Volume 5, Nomor 2 ( 2017), h.4

dalam bentuk-bentuk kalimat yang disusun menjadi suatu paragraph yang utuh.

## **2. Tahap-Tahap Membuat Karangan**

Dalam membuat karangan terdapat empat tahapan dalam membuat karangan. Membuat karangan harus memperhatikan beberapa hal agar karangan yang dibuat sampai ke pembaca dan mudah dipahami. Tahapan yang dilakukan yaitu, menentukan tema, menentukan judul, membuat kerangka karangan dan menyusun karangan kedalam sebuah paragraph yang utuh.

### **a. Menentukan Tema**

Tema merupakan pokok persoalan, permasalahan, atau pokok pembelajaran yang mendasari suatu karangan. Dalam membuat karangan tema menjadi hal yang paling mendasar dalam membuat sebuah karangan. Dalam memilih tema haruslah memperhatikan semua aspek yaitu, jangan mengambil tema yang bahasannya terlalu luas, pilih tema yang disukai serta diyakini dapat dikembangkan.

### **b. Menentukan Judul**

Judul merupakan kepala karangan atau nama yang diberikan untuk sebuah pembahasan karangan. Dalam menentukan judul pilihlah kalimat yang menarik sehingga pembaca dapat tertarik untuk membaca karangan tersebut. Pemilihan judul yang tepat yaitu,

membatasi pokok soal yang akan dibicarakan, mencari dari berbagai sumber, mengumpulkan informasi dan mencatat tiap judul yang telah dibaca untuk di jadikan referensi.

c. Membuat Kerangka Karangan

Kerangka karangan menguraikan tiap topic atau masalah menjadi beberapa masalah yang lebih fokus dan terukur. Kerangka merupakan catatan kecil yang sewaktu-waktu dapat berubah dengan tujuan tertentu. Tahap dalam menyusun karangan haruslah memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mencatat gagasan
- 2) Mengatur urutan gagasan
- 3) Memeriksa kembali yang telah diatur
- 4) Membuat kerangka karangan

d. Mengembangkan Kerangka Karangan

Dalam pengembangan karangan tergantung kepada penulis karangan terhadap penguasaan materi yang ingin mereka tulis. Permasalahan akan dapat dikembangkan secara mudah serta mengalir begitu saja jika dapat benar-benar memahami materinya. Dalam penyusunan karangan ada tahapan yang harus dijalani yaitu:

- 1) Memilih topic dan tema
- 2) Mengumpulkan data/informasi
- 3) Mengatur gagasan

#### 4) Menulis karangan itu sendiri

Dapat disimpulkan dalam membuat karangan haruslah memperhatikan hal-hal yang telah ditentukan. Mengembangkan karangan akan sangat mudah jika dapat benar-benar memahami materi. Dalam membuat karangan haruslah memiliki batasan pada topic agar pembahasannya tidak terlalu luas. Karangan disusun dari beberapa kalimat-kalimat untuk menjadi paragraph yang itu sehingga dapat dinikmati oleh pembaca. Setiap orang dapat membuat karangan sederhana dengan memilih tema yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Jenis-Jenis Karangan

Menurut jenisnya karangan dibagi menjadi empat macam. Jenis-jenis karangan tersebut yaitu, paparan, cerita, lukisan, dan argumentasi.

#### a. Ekposisi (paparan)

Ekposisi merupakan suatu bentuk karangan yang menjelaskan atau menguraikan suatu topik sehingga, pembaca dapat memahami topik atau masalah itu. Dalam membuat karangan ini penulis harus mengetahui tentang subjek yang akan diuraikannya dan penulis harus mempunyai kemampuan menganalisa persoalan yang dipaparkan dengan nyata.

#### b. Narasi (cerita)

Narasi adalah suatu uraian untuk menceritakan sesuatu atau peristiwa dan di dalamnya diuraikan bagaimana peristiwa-peristiwa

itu berlangsung. Dalam karangan narasi diuraikan secara mendalam bagaimana peristiwa-peristiwa itu berlangsung sehingga, pembaca benar-benar menghayati seolah-olah kejadian itu benar-benar dihadapannya.

c. Deskripsi (lukisan)

Deskripsi merupakan karangan yang melukiskan atau menggambarkan suatu objek atau peristiwa tertentu dengan kata-kata secara jelas dan terperinci sehingga pembaca seolah-olah turut merasakannya dan mengalaminya langsung apa yang dideskripsikan oleh penulis. dalam karangan deskripsi harus memperhatikan hal-hal yaitu, deskripsi lebih memperlihatkan detail tentang objek, deskripsi bersifat memberi pengaruh untuk membentuk imajinasi pembaca, deskripsi disampaikan secara menarik untuk menarik minat pembaca dan deskripsi memaparkan tentang sesuatu yang dapat didengar, dilihat, dan dirasakan.

d. Argumentasi

Argumentasi adalah bentuk tulisan yang ingin mempengaruhi pembaca atau pendengar. Argumentasi lebih menekankan pembuktian-pembuktian atas hal yang dikemukakan. Dalam menulis karangan argumentasi diperlukan pengumpulan data-data untuk semakin meyakinkan pembaca atau pendengar. Data-data tersebut bisa berupa angka-angka, grafik, peta, statistic dan lain-lain.

## **D. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

### **1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Siswa diharapkan mampu menggunakan Bahasa Indonesia yang baik untuk mengemukakan gagasan atau perasaan dan berpartisipasi dalam masyarakat. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis.<sup>32</sup> Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Semua aspek keterampilan berbahasa itu harus dikuasai oleh peserta didik.

### **2. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia**

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan

---

<sup>32</sup> Siti Anisatun Nafiah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/ MI*, (Yogyakarta, AR-Ruzz Media, 2018), h. 32



penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri.

- b. Guru dapat memusatkan perhatian pada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar.
- c. Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya.
- d. Orangtua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah.
- e. Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia.
- f. Pemerintah daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.<sup>33</sup>

#### **E. Penelitian Yang Relevan**

Peneliti yang telah diteliti oleh peneliti lain sebelum penulis memutuskan untuk meneliti “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI” adalah sebagai berikut:

---

<sup>33</sup> *Ibid*, h.34

1. Penelitian yang relevan dari Putri Nova Ananda dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V Sd/Mi". Terdapat persamaan dan perbedaan peneliti yang dilakukan. Persamaan dari penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif. Perbedaannya antara lain materi yang dikembangkan dalam penelitian dengan penelitian sebelumnya, selain itu tempat dan waktu penelitian berbeda.<sup>34</sup>
2. Penelitian yang relevan dari Rifai Syaifullah dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem *Air Conditioning* (AC) Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMKN 3 Yogyakarta. Terdapat persamaan dan perbedaan peneliti yang dilakukan. Persamaan dari penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif. Perbedaannya antara lain materi yang dikembangkan dalam penelitian dengan penelitian sebelumnya, selain itu tempat dan waktu penelitian berbeda.<sup>35</sup>

## **F. Kerangka Berfikir**

Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan menuangkan gagasan pikiran, pendapat tentang suatu hal, tanggapan suatu pernyataan

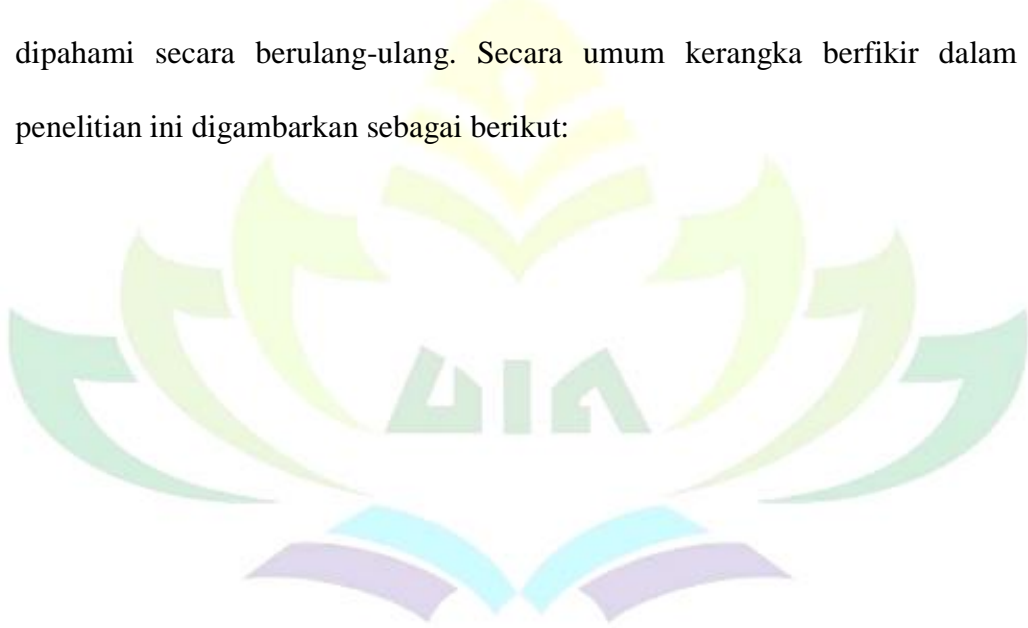
---

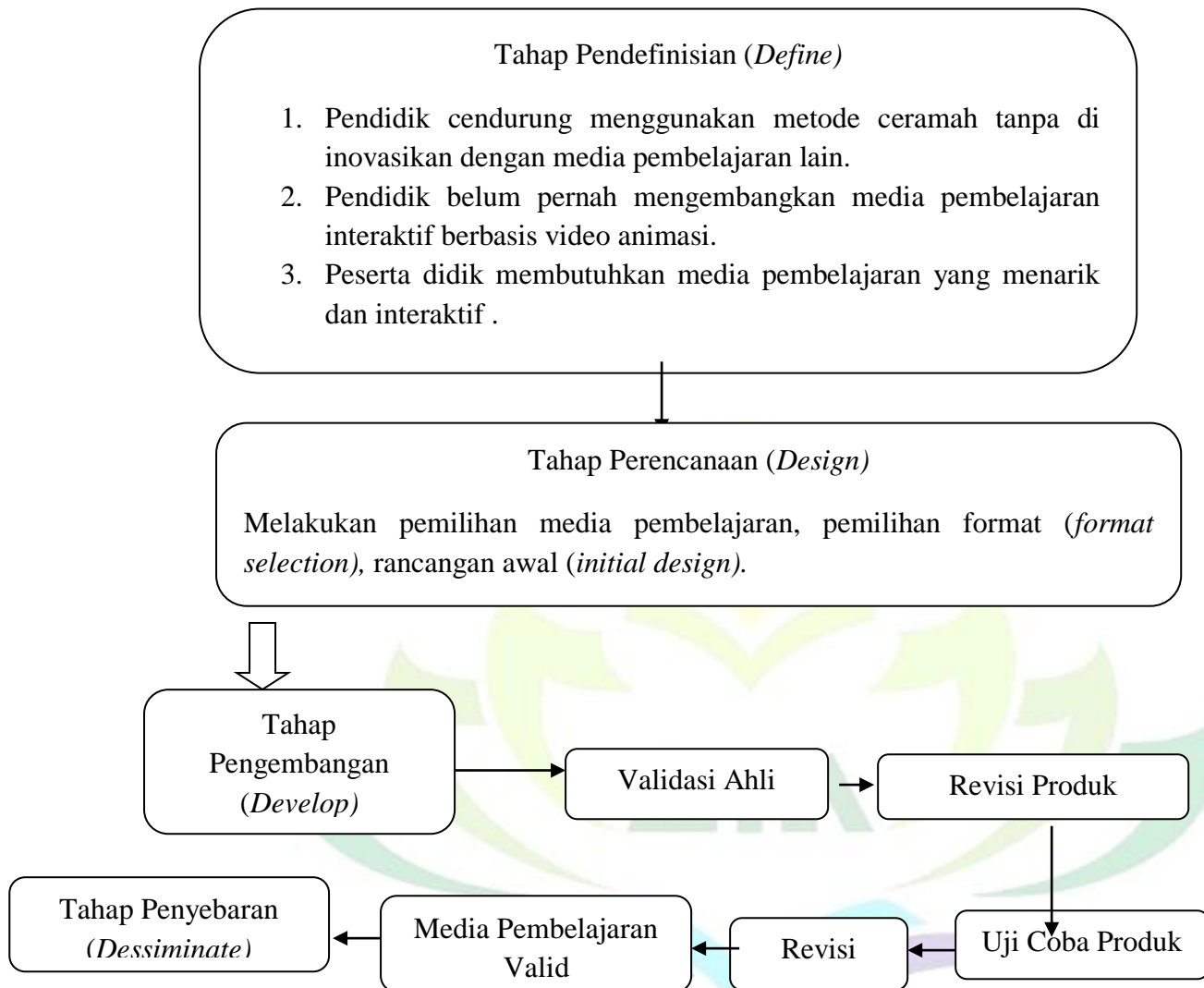
<sup>34</sup> Putri Nofa Ananda, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI, (Skripsi : Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

<sup>35</sup> Rifai Syaifullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem *Air Conditioning* (AC) Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMKN 3 Yogyakarta. (Skripsi: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2018)

ataupun pengungkapan perasaan yang dituangkan melalui tulisan. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, karena keterampilan menulis sangat bermanfaat bagi siswa untuk dapat menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulisan yang mudah di pahami.

Media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk mudah memahami dan membuat karangan dengan tepat karena media yang digunakan lebih menarik yang berwarna, dan ada teks sehingga dapat dipahami secara berulang-ulang. Secara umum kerangka berfikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:





**Bagan 1 Kerangka Berpikir**

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief Ruslan. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya* . Ghalia Indonesia: Bogor.
- Daryanto . 2015. *Media Pembelajaran* . Bandung, PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ega Rima Wati . 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena .
- Endang Widi Winarni . 2018 .*Teori dan Praktek Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas Research And Development*. Jakarta: Bumi Aksara
- H. Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Mohamad Syarif Sumantri. 2016 . *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Rajafindo Persada.
- Nunuk Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2018 . *Dasar-dasar Statistik*. Alfabeta: Bandung
- Rose Kusumaning Ratri . 2019. *Cakap Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung : Alfabeta
- Slamet. 2017. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: UNS Press.
- Asep Muhyidin. 2018. *Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Kelas Awal*”. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. Volume 3, Nomor 1
- Doni Adriansyah. 2017. *Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standar ISO 9126-1*. Jakarta. Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi Vol. 9. 1
- Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian . 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi* . Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 2

- Danang Wahyudi. 2016 . *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Hasni Karawasa. dkk . 2016. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas IV SDNMire Melalui PenggunaanMedia Gambar Seri*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 2
- Iseu Synthia Permatasari . 2019 .*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips*, JURNAL TRAMPIL Volume 6 Nomor 1.
- Khoerul Anwar. 2017. *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*, TADRIS. Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol 2
- Nurmila Moidady. *Upaya Meningkatkan Kemampuan MenulisKaranganSederhana Siswa Kelas IV SDNPembina Liang Melalui StrategiAktivitas Menulis Terbimbing*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 2 No. 2
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva . 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran,TERAMPIL*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 1
- Siti Ruly Untari. 2018. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Model Think Talk Write Melalui Media Picture and Picture Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Manisrejo Kota Madiun*. Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan, Vol. 5, No. 1
- Swaditya Rizki dan Nego Linuhung. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT,|| AKSIOMA . Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 5, no. 2
- Sinta Dwi Cahyani .2018. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SDN Candipari 1 Sidoarjo*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 06, No. 12
- Qonita Silmi, dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD*

*Kelas V. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 6,  
Nomor 4*

